



Takie dębunki od epoki brązu były na świecie używane, w dorzeczu Amazonki jeszcze dziś są nawet wykonywane. Na głównej drodze w prawo, z lewej na wzniesieniu zniszczony pałac w drzew i sadzawek otoczeniu.

Rodzina Mieleckich w XIX wieku w Nieszawie go postawiła, ale już w 1879 r. rodzina von Treskow kupiła. Edwarda jednak kłopoty finansowe zmusiły do sprzedaży, wtedy Adam Schneider w pałacu gospodarzy.

Rozległy park, fontanna, wokół pałacu ogrody, w czasach świetności był on wyjątkowej urody. Pojedyncze zabudowania folwarczne do dziś pozostały, tak opustoszał ten niegdyś obiekt wspaniały.

Dalej prosto, z lewej, za znakiem 30 i progiem na ulicy miejsce, które zatrudnia ludzi z tutejszej okolicy. Podejź do bramy, masz przy lewym boku i spisz cyfrę z niebieskiej tabliczki, jest na widoku. 

Przed siebie prosto, droga nie jest daleka, idź do budynku, przy którym tablica ogłoszeniowa czeka. Tuż obok niego plac zabaw i wiata dachem nakryta, z napisu nad nią brakująca literka będzie zdobyta.

Weź piątą, licząc od prawej strony,  a już jeden i drugi wyraz, będący hasłem, masz ułożony.

To łacińska i polska nazwa naszego „gwiazdora”, na odkrycie skarbu nadeszła właśnie pora.

Skieruj wzrok na lewo i szukaj, gdzie jest wróbelek, dokładnie ten, który nazywa się Elemelek. Wstukaj do kłódki i skobelek przesun w prawo, wpisz się do Księgi Questu i pieczęć przybij żwawo.

Inne wyprawy polecamy, z nimi ciekawsze wędrowanie, zwłaszcza gdy na trasie pojawia się niejedno zadanie. Każda gra z ulotką ukończona musi być na koncie dodana, wtedy nagroda w postaci dyplomu będzie Ci przyznana.

miejsce na pieczęć

Tematyka

Wyprawa opowie Ci o rezerwacie przyrody „Buczyna” oraz najważniejszym drzewie w nim rosnącym, czyli buku. Posłuchasz także o historii Nieszawy oraz dowiesz się, czym były dębunki.

Początek gry

Wyprawa rozpoczyna się obok Świąticy Wiejskiej w Nieszawie (gmina Murowana Goślina, województwo wielkopolskie).

Na czym to polega?

- 1 Pobierz bezpłatną aplikację Questy - Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
- 2 Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Questy - Wyprawy Odkrywców.
- 3 Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek i rozwiązywanie zagadek. Zebrane na trasie litery i cyfry będą niezbędne do odkrycia hasła końcowego i otrzymania questowego skarbu. Pieczęć odbij na karcie wyprawy lub w Paszporcie Odkrywcy, a w Księdze Questu potwierdź swoje przejście, wpisując datę i nick/nazwę użytkownika z systemu www.QUESTY.org.pl.
- 4 Na zdobywców questu z woj. wielkopolskiego czekają krajowe odznaki PTTK Questy - Wyprawy Odkrywców oraz regionalna „Wielkopolskie Questy - Odznaka Odkrywców Tajemnic” (szczegóły na www.regionwielkopolska.pl).

Jak dodać quest do ukończonych?

- 1 Jeśli quest rozwiązałeś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych w aplikacji Questy - Wyprawy Odkrywców lub na stronie www.QUESTY.org.pl w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: dwa wyrazy i kod czterocyfrowy (oddzielone spacją).
- 2 Jeśli ukończyłaś/ęś quest z aplikacją Questy - Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

Opiekun Questu

Koło Gospodyń Wiejskich w Nieszawie

Lokalny koordynator questów

Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania Kraina Trzech Rzek
ul. M.J. Piłsudskiego 76, 64-600 Oborniki
www.kraina3rzek.pl

Tekst i opracowanie questu

Małgorzata Wojtusiak, Krzysztof Szustka – krajowy koordynator programu Questy - Wyprawy Odkrywców, tel. 512 312 215, info@questy.org.pl



Więcej informacji znajduje się na największym w Polsce portalu z questami
www.QUESTY.org.pl



Pobierz aplikację

Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Questy - Wyprawy Odkrywców na smartfony



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”
Instytucja Zarządzająca PROW 2014-2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi.

Operacja pn. „Sieć edukacyjnych gier terenowych i szlaków geocachingowych” o akronimie SEGTSG, współfinansowana jest ze środków Unii Europejskiej w ramach poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania”



Quest O Nieszawie i bukach opowieści kilka



120 min

GRA
TERENOWA

8,4 km



Start

Questowiczu, dziś obok świetlicy zaczyna się wyprawa, a miejscem wędrowki będzie piękna wieś – Nieszawa. Nad lewym dopływem Welny, Nieszawską Strugą, położona, z jednej strony rezerwatem przyrody „Buczyna” otoczona.

Właśnie dziś powędrujesz przez uroczne bukowe lasy, ale questowa opowieść przeniesie Cię też w dawne czasy. Do kogo należał dwór? Czy była dębówka? Czy to wiesz? Ruszaj więc śmiało, jeśli znaleźć odpowiedź chcesz.

Najpierw tablica o wsi niech Twój wzrok przykuje, na niej pierwsze zadanie się znajduje. 'Niego' to pierwszy człon imienia Niegoslawa, co znaczy i taki wyraz niech do kraterki wpada

Ustaw się do tablicy swoim prawym bokiem i prosto szutrową drogą zmierzaj równym krokiem. Za około 1200 metrów przekroczysz lasu próg, Twoim oczom ukaże się niejedno piękne drzewo - buk.

Tu na chwilę czerwona tablica z literami Cię zatrzyma, ostatniemu wyrazowi przyjrzyj się bystrymi oczyma. Z niego pierwszą literkę weź do plecaka questowego, przyda się przy rozwiązaniu hasła końcowego.

Policz jeszcze, w jakiej na tablicy zera są ilości i ruszaj przed siebie, las bardzo lubi questowych gości. Ten rezerwat w 1945 r. został do życia powołany, choć już w 1930 r. by go stworzyć, były plany.

Jego powierzchnia to całkiem spore hektary, na których spotkasz niejedno drzewo okaz stary. A wiesz, czemu tutejszy las jest tak wyjątkowy? Porasta go najstarszy w Wielkopolsce drzewostan bukowy.

Znajdujące się tu dęby i buki ponad 160 lat mają, na podmokłych terenach olchy także się zdarzają. Trzymaj się szlaku czarnego, wypatruj go na drzewie, rower z trasą numer 7 poprowadzi przez chwilę Ciebie.

Tak jak znak wskazuje, skłoń w prawo z szerokiej drogi, do tablicy, tym razem o rezerwacie niech Cię niosą nogi. Tu Nadleśnictwo Cię wita, a zdjęcia zwiastują, że przygoda będzie znakomita.

Obserwuj, podziwiał, wsłuchuj się w dźwięki lasu, w takich okolicznościach łatwo stracić poczucie czasu. Nim ruszysz, mamy o buku kilka ciekawych zdań, jak go zobaczysz, pod tym wysokim drzewem śmiało stań.



Nawet 50 m ma wysokości gatunek określany jako zwyczajny, on w owoce, zwane bukwią jest urodzajny. To najczęściej trzy orzeszki w okrywie zamknięte, na niej kolczaste lub listkowate wyrostki „przypięte”.

Nasiona buka są smaczne i oczywiście jadalne, w kuchni jako przyprawa lub dodatek idealne. Kolejną czerwoną tabliczkę miń lewym bokiem i wypatruj wokół siebie buków czujnym wzrokiem.

Sadzone są jako ozdobne rośliny, ale też surowiec drzewny, dadzą ci schronienie, gdy deszcz ulewny. Drewno bukowe w wielu wyrobach techniki stosowano, obciążone części wozów konnych z niego wykonywano.

Elementy plugów, bron, koła zębate, części skutnicze, płyty stołów stolarskich i inne historyczne zdobycze. Przed siebie idź 600 m, zobaczysz dwa rowery na leśnym skrzyżowaniu, przyjrzyj się na drzewie dobrze temu oznakowaniu.

Od cyferki wyżej namalowanej odejmij trzy dokładnie, a kolejna cyferka do kodu Ci wpadnie. Skłoń w prawo, tu dalsza droga prowadzi, ta szeroka w lesie, ona prosto 300 m do kolejnej krzyżówki Cię niesie.

Trasy rowerowo prosto, a Twa droga w prawo odbija, po kilkuset krokach zielony szlaban będziesz mijać. Czy już spróbowałeś nasion buczyny? Jadalne są oczywiście. Na pewno już też wiesz, jak wyglądają tego drzewa liście.

Orzeźwiający są te zjadane prosto z drzewa wiosną, ale w innych celach one jeszcze na gałązkach rosną. Na stuletnim buku jest ok. 800 tys. liści – to zdziwienie budzi, a wytworzonym przez niego tlenem oddycha 50 ludzi.

Przy praniu bielizny wspomagano się bukowym popiołem, po dodaniu tłuszczu koziego cieszą się wybielonym czołem. Takie kremy z tego popiołu bowiem także otrzymywano, a drzewo już w mitologii za wyjątkowe uważano.

W jego koronie mieszkały wrony morskie i mądre sowy, a okap tego drzewa to dobre miejsce do domostwa budowy. Do domów prosto droga zmierza, dokładnie do transformatora, bo przy nim na kolejną zagadkę nadeszła pora.

Naprzeciwko masz tablicę, na niej opisane unijne działanie, Twym zadaniem pierwszej literki z drugiego słowa wpisanie. W prawą stronę zmierzaj, zobaczysz też z prawej znak zielony, łatwo go rozpoznasz, bo na czerwono jest przekreślony.

Policz, ile namalowano na nim takich linii i ruszaj przed siebie krokami szybkimi. 300 metrów masz teraz do pokonania, w pełną drogę w lewo skłoń, tu jest kierunek wędrowania.

Wzdłuż pól się przemieszczaj ze 2 km wzdłuż linii lasu, posłuchaj teraz o wsi, do zagadki zostało trochę czasu. Powstała około 1388 roku, więc już sporo czasu istnieje, badania archeologiczne wskazują wcześniejsze jej dzieje.

Nazwa miejscowości też wymaga wyjaśnienia, Niegoslawa/Niegoslawa – od takiego wzięła się imienia. Grudzińscy, Żychlińscy, Dziembowscy – różni byli właściciele, za panowania każdego z nich dzieje się wiele.

Dwór i pałac powstają, z rąk do rąk przechodzą te atrakcje, między kolejnymi dziedzicami odbywają się różne transakcje. Na pałac później przyjdzie pora, teraz szukaj tabliczki o pożarze, zielona, jest na wprost, informuje o zagrożonym obszarze.

Policz, że literka „N” razy na niej występuje i teraz słuchaj uważnie, jak dalej Cię droga kieruje. Masz tabliczkę z prawej strony? Przed siebie drogą 200 m do ambony, na jej wysokości w prawo quest jest poprowadzony.

Las się kończy i łąka zaczyna? Przez nią łukiem, pod górkę w prawo idź, może zachwycisz się jeszcze bukciem. Przed siebie teraz, sporo drogi jest przez las i między polami, kieruj się prosto tam, gdzie tablica i wieś z zabudowaniami.

Dziś już była mowa o dawnych wyrobach z drewna, teraz na uwagę zasługuje dębówka, czyli łódź pewna. Na tablicy jest pokazana, przyjrzyj się fotografii, a potem pierwsze słowo z drugiego akapitu niech tu trafi.

wpisz tu bez wahania i zabierz się szybko do dalszego questu słuchania. Zerknij na wodę, którą miniesz za chwilę lewym bokiem, właśnie tu pierwszy raz zachwycono się dębówki widokiem.

Dziś w Muzeum Regionalnym w Rogoźnie jest do oglądania, ma 3,2 m długości, 1570 rok to czas jej powstania. Czemu dębówka? Powstała w całości z jednego pnia, poza towarami, ludzi w poprzek rzek przewoziła za dnia.